ОФИЦЕР

В галактике полно таких вот отставных офицеров, по тем или иным причинам покинувших ряды войск различных стран. Причины тут могут быть самые разные, но это не имеет больше значения, потому что служба осталась позади, и теперь от голодной смерти тебя спасают только твои великолепные тактические навыки.

Толковый офицер и на гражданке может пригодиться, особенно когда дело доходит до операций, связанных с риском. Стратегия и тактика — твой конек, так что не стоит забывать подходить к каждой миссии с умом.

В принципе, именно умение приложить разум там, где это требуется, и выделяет тебя на фоне обычных искателей приключений. А еще поношенная форма и пара регалий. И куча кошмаров.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Выбери регион галактики, откуда ты родом или где ты служил:

- ☐ **Выпускник Имперской Военной Академии**: Твое образование дает тебе +1, когда ты исследуешь что-то на военную тему.
- ☐ **Ветеран Абсолюта**: Когда ты противостоишь Машине, ты можешь менять свою тактику в любой момент, но не больше 1 раза за действие.
- ☐ **Ветеран частной военной компании**: Ты служила в охране одной из корпораций Федерации. С тех пор у тебя сохранилась лазерная винтовка (*средняя*, *точное*, *авто*).
- ☐ **Наемник**: Ты была наемником где-то в Клоаке. Когда ты чинишь оружие или другое явно военное снаряжение, считай 7—9 как 10+.

Персонаж для ролевой игры **Грань Вселенной** v1.1
Автор: Кирилл Румянцев
Иллюстрация: Игорь Есаулов.



ВНЕШНИЙ ВИД

Проницательный, холодный или презрительный взгляд

Военная стрижка аккуратная прическа или ежик

Орден, протез или характерная татуировка военной части

Крепкая, накачанная или обычное телосложение

СВЯЗИ

- ________________: Я кое-чем обязана ему.
- ________________: Служил под моим началом.
- ________________: Знает что-то опасное обо мне.
- ________________: ________________________________
- ________________: ________________________________

СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Ты начинаешь игру, имея ID, коммуникатор, кредитный чип, два комплекта повседневной одежды, комплект военной формы с удаленными знаками отличия, а также хороший чемодан. Выбери свое оружие:

- ☐ Тяжелый пистолет (*средняя*, *штатский*, *бронебойный*)
- ☐ Турбоплазменный пистолет (*средняя*, *игнорирует щиты*, *урон +1 на 12+*)

Ты также получаешь боевую броню (Защита 2) и **ПКЦ** (полевой командный центр). Пока ты используешь ПКЦ, твои соратники могут услышать твои приказы, а ты можешь использовать на них свои ходы. Зона действия ПКЦ — пара десятков километров. В сложенном виде ПКЦ представляет собой чемодан, в разложенном — консоль с большим голографическим экраном.

Ты начинаешь игру, имея следующие характеристики:

<u>Урон 2</u> | <u>Припасы 2</u> | <u>Благосостояние 2</u>

СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

Тактика: В начале боя ты можешь выбрать одну тактику из списка:

Агрессивная: Ты получаешь +2, атакуя, но ты наносишь —1 Урона.

Обманная: Когда противник успешно атакует тебя в первый раз, он наносит свой урон самому себе вместо тебя. Объясни, как это произошло.

Оборонительная: Когда ты защищаешь, считай 6— как 7—9.

Разведка боем: Когда ты успешно атакуешь, задай Ведущему один вопрос, как будто ты ориентировался в ситуации.

Штурмовая: Ты наносишь +1 Урон, но и получаешь на +1 урона больше.

Тактический анализ: Когда ты ориентируешься в ситуации на поле боя, ты можешь задать этот вопрос в числе положенных вопросов:

- *Каких действий ожидает от меня противник?*

Тактическое планирование: Начав бой, брось+Контроль. На 10+ возьми 3 военные хитрости. На 7—9 возьми 1. На 6— твой план провалился, и ты получаешь —2 на свой следующий бросок. Во время боя потрать 1 военную хитрость и выбери одно из списка:

- Соратник наносит +1 Урона.
- Соратник получает +1 Защиту против 1 атаки.
- Соратник получает +1 на любой бросок.
- Когда соратник игнорирует угрозу, считает 6— как 7—9.

ИМЯ

ЯРОСТЬ **НАВЫК**

КОНТРОЛЬ **РЕПУТАЦИЯ**







СНАРЯЖЕНИЕ

БЛАГОСОСТОЯНИЕ

ФИШКИ ПРИБЫЛИ

EXP: **УРОВЕНЬ:**

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

- ☐ **Боевое построение**: Соратники, которые подчиняются твоим приказам во время боя, могут быть целями для эффектов твоих тактик. Когда ты активируешь тактику, ее эффект распространяется и на соратников.
- ☐ **Воодушевление**: Когда соратник под твоим командованием получает первое ранение в бою, брось+Репутация. На 12+ он не получает ранение и получает +2 на атаку. На 10+ он получает +2 на атаку. На 7-9 он получает +1 на атаку.
- ☐ **Гибкое поведение**: Проведя эффективную атаку, ты можешь не причинять урон, вместо этого сменив одну тактику на другую.
- ☐ **Дар предвидения**: Потрать 2 военные хитрости, и Ведущий должен будет рассказать тебе план сражения противника.
- ☐ **Козырь в рукаве**: Игнорируй эффект 6— при броске на тактическое планирование.
- ☐ **Мастер-тактик**: Ты можешь одновременно использовать две тактики вместо одной.
- ☐ **Мотивация болью**: Получив ранение, ты получаешь 2 военные хитрости.
- ☐ **Спецназ**: Если у тебя есть время и знания, чтобы запланировать бой заранее, брось+Навык. На 10+ выбери двух соратников. На 7-9 выбери одного. Соратники получают одну из твоих тактик, которыми могут пользоваться самостоятельно. Твои тактики не распространяются на них.
- ☐ **Точечный удар**: Когда ты атакуешь противника, который сражается с твоим соратником, ты можешь использовать Контроль или Ярость.
- ☐ **Эксперт**: Твой урон увеличивается на +1.